DUNGEONS & DRAGONS®

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	NOMBRE DEL JUGADOR
Guerrero 1	Noble	

RAZA	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Humano	Legal neutral	

Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+3	16
DESTREZA	-1	9
CONSTITUCIÓN	+2	15
INTELIGENCIA	+0	11
SABIDURÍA	+1	13
CARISMA	+2	14

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ● +5 Fuerza
- ○ -1 Destreza
- ● +4 Constitución
- ○ +0 Inteligencia
- ○ +1 Sabiduría
- ○ +2 Carisma

HABILIDADES

- ○ -1 Acrobacias (Des)
- ○ +0 Arcanos (Int)
- ● +5 Atletismo (Fue)
- ○ +2 Engaño (Car)
- ● +2 Historia (Int)
- ○ +2 Interpretación (Car)
- ○ +2 Intimidación (Car)
- ○ -1 Investigación (Int)
- ○ -1 Juego de Manos (Des)
- ○ +1 Medicina (Sab)
- ○ +0 Naturaleza (Int)
- ● +3 Percepción (Sab)
- ○ +1 Perspicacia (Sab)
- ● +4 Persuasión (Car)
- ○ +0 Religión (Int)
- ○ -1* Sigilo (Des)
- ○ +1 Supervivencia (Sab)
- ○ +1 Trato con Animales (Sab)

*Revisa tu equipo

13 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

OTRAS COMPETENCIA E IDIOMAS

Competencias. todas las armaduras, escudos, armas simples, armas marciales, cartas.
Idiomas. Común, Dracónico, Enano

CLASE DE ARM.	INICIATIVA	VELOCIDAD
17	-1	30 pies

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADO DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BONIF. ATAQUE	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+5	1d12+3 cortante
Javalina*	+5	1d6+3 perforante

*Puedes lanzar una javalina 30 pies, o hasta 120 pies con desventaja en la tirada de ataque.

EQUIPO

PC
PP
PE
PO
PPT

Cota de mallas*, gran hacha, 3 javalinas, mochila, manta, yesquero, raciones para 2 días, odre de agua, ropajes finos, sello (anillo), pergamino de genealogía.

*Mientras lleves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

RASGOS DE PERSONALIDAD

Mis halagos hacen que a quienes les hable se sientan estupendos e importantes. Además, no me gusta ensuciarme, y prefiero caer muerto/a que hospedarme en lugares inapropiados.

IDEALES

Responsabilidad. Es el deber de un/a noble proteger a la gente común, no amedrentarla.

VÍNCULOS

Mi gran hacha es una herencia familiar, y es por lejos mi posesión más preciada.

DEFECTOS

Me cuesta resistir el encanto de las riquezas, especialmente el oro. La riqueza puede ayudarme a recuperar mi legado.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Segundo Aire. Tienes un a limitada reserva de aguante de la que puedes extraer para protegerte del daño. Puedes usar una acción adicional para recobrar puntos de golpe iguales a 1d10 + tu nivel de guerrero.

Una vez que hayas utilizado este rasgo, debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas usarlo otra vez.

Estilo de Combate (Defensa). Mientras estés llevando armadura, obtienes un bonificador de +1 a tu CA. Este bonificador ya está incluido en tu CA.

Posición de Privilegio. Gracias a tu herencia noble, la gente tiende a pensar lo mejor de ti. Eres bienvenido/a en la alta sociedad, y la gente asume que tienes el derecho a estar donde sea que estés. La gente común hace todos los esfuerzos para hospedarte y evitar tu descontento, y otras personas de alta alcurnia te tratan como un/a miembro de la misma esfera social. Puedes asegurar una audiencia con un noble local si lo necesitas.

Humano

Los humanos son la más joven de las razas comunes, llegando tarde al escenario del mundo y de existencia breve en comparación con los enanos, elfos y dragones. Pero son los innovadores, los triunfadores y los pioneros del mundo, los gente más adaptable y ambiciosa entre las razas comunes.

Cuando los humanos se establecen en algún lugar, permanecen ahí. Construyen ciudades para que perduren por las eras y grandes reinos que pueden durar siglos. Viven totalmente en el presente—haciéndolos adecuados para la vida de aventurero—pero también planifican para el futuro, empeñándose en dejar un legado que persista.

Las culturas humanas varían según la región. En los Reinos Olvidados, la ropa, arquitectura, cocina, música y literatura de las tierras norponientes de Neverwinter son diferentes de su contraparte oriental en las distantes Turmish o Impiltur. Las características físicas humanas varían de acuerdo a las antiguas migraciones de los humanos más primitivos, así que los humanos de Neverwinter tienen toda posible variación de coloración y rasgos.

Teniendo mucha más variedad que otras culturas, los humanos no tienen realmente nombres típicos. Algunos padres humanos le dan a sus hijos nombres de otras lenguas, como el Enano o Élfico (pronunciados más o menos correctamente). Los nombres tradicionales pueden variar ámpliamente. Podrías ser Haseid (Calishita), Kerri (Chondatiano), Kosef (Damariano), Amafrey (Iluskano), So-Kehur (Mulaniano), Madislak (Rashemí), Mei (Shou), o Salazar (Turamí).

Guerrero

Los guerreros son la clase de personaje más diversa en los mundos de Dungeons & Dragons. Caballeros andantes, generales conquistadores, campeones de la realeza—como guerreros, todos comparten una maestría sin par con las armas y armaduras, y una experticia con las habilidades de combate. Y también están habituados a la muerte, tanto repartiéndola como mirándola a la cara de manera desafiante.

Trasfondo

Tu familia no es ajena a la riqueza, el poder y los privilegios. En los días gloriosos de Neverwinter, tus padres eran el conde y la condesa de la Corlinn Hill, una enorme hacienda ubicada en las colinas al noreste de la ciudad. Pero el Monte Hotenow erupcionó hace treinta años, devastando Neverwinter y borrando Corlinn Hill del mapa. En vez de crecer en una hacienda, fuiste criado en una pequeña pero cómoda mansión en Waterdeep. Ya de adulto, estás en posición de heredar un título sin importancia y poco más.

Meta Personal: Civilizar Phandalin. Estabas destinado a algo más que gobernar nada de nada. Reconstruir Corlinn Hill es impráctico, gracias al volcán. Pero en los últimos tres o cuatro años, resistentes colonos han estado reconstruyendo otra ruina cerca de la ciudad: el antiguo pueblo de Phandalin, el cual fue saqueado por orcos siglos atrás. Claramente, lo que Phandalin necesita ahora es una influencia civilizadora—alguien que tome las riendas y traiga ley y orden. Alguien como tú.

No eres el único con tales ideas. Un caballero llamado Sildar Hallwinter recientemente partió hacia Phandalin en la compañía de un enano llamado Gundren Rockseeker. Planean reclamar una antigua mina y restaurar Phandalin a un centro civilizado de riqueza y prosperidad. Ya que sus metas se alinean, Hallwinter debería estar dispuesto a ayudarte.

Alineamiento: Legal Neutral. Es esencial establecer la ley y el orden, incluso si se requiere un puño de hierro. La nobleza está atada por el honor y la tradición para proteger a su gente tanto de las amenazas externas e internas a la estabilidad. Una sociedad organizada no da espacio para que la maldad y el caos echen raíces.

Subiendo de Nivel

A medida que te aventuras y superas desafíos, obtienes puntos de experiencia (PX), tal como se explica en el libro de reglas.

Con cada nivel que obtienes, adquieres un Dado de Golpe adicional y añades 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

2do Nivel: 300 PX

Oleada de Acción. Puedes esforzarte más allá de tus límites normales for un momento. En tu turno, puedes tomar una acción adicional además de tu acción regular y cualquier otra posible acción adicional.

Una vez que uses este rasgo, debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas utilizarlo otra vez.

3er Nivel: 900 PX

Crítico Mejorado. Tus ataques con armas consiguen un golpe crítico con una tirada de 19 o 20.

4to Nivel: 2,700 PX

Mejora de Puntuación de Característica. Tu Fuerza aumenta a 18, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu modificador de Fuerza se convierte a +4.
- Tu bonificador de ataque y tu daño de ataques basados en Fuerza, tales como tu gran hacha y javalina, aumentan en 1.
- Tu modificador a las tiradas de salvación de Fuerza aumenta en 1.
- Tu modificador a Atletismo aumenta en 1.

5to Nivel: 6,500 PX

Ataque Adicional. Cada vez que tomes una acción de Ataque durante tu turno, puedes realizar dos ataques, en vez de uno, como parte de llevar a cabo esa acción.

Bonificador de Competencia. Tu bonificador de competencia aumenta a +3, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para armas en las que tengas competencia.
- Tu modificador a tiradas de salvación y habilidades en las que tienes competencia (indicado por un ●) aumentan en 1.
- Debido a que el modificador para tu habilidad de Percepción aumentó, tu puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

Mejorando Tu Armadura

A medida que adquieras tesoro, puedes comprar una armadura mejor para aumentar tu Clase de Armadura. El libro de reglas contiene equipo, incluyendo armadura.